

わいわい液晶シリーズ
わいわい3人打ち麻雀
PlayStation
HORI
わいわい雀荘コントローラ

ごあいさつ

このたびはＨＯＲＩの"プレイステーション"用ソフト「わいわい3人打ち麻雀」を
お買い上げいただきまして誠にありがとうございます。
本ソフトをご使用の前に、この解説書をよくお読みいただき、
正しい使用方法でご愛用ください。
なお、この解説書は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

もくじ

ゲームの準備・・・・・・・・P2
コントローラの使い方・・・P3
メニュー画面・・・・・・・・P4
フリー対局モード・・・・・P5～P6
トーナメントモード・・・・P7～P8
みんなで打つ・・・・・・・P9～P10
ルール説明・・・・・・・・・P11～P12
三人打ちの特別ルール・・・P13

ご注意　"PlayStation 2"本体でメモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するとき

メモリーカード(SCPH-1020/別売り)を使用するときは、必ず"PlayStation 2"本体の⏻(オン/スタンバイ)/RESETボタンが緑色の状態(オンの状態)で差し、⏻(オン/スタンバイ)/RESETランプを赤色の状態(スタンバイ状態)にする前に抜いてください。別売りの"PlayStation2"専用マルチタップ(SCPH-10090)やマルチタップ(SCPH-1070)を接続してメモリーカードを使用するときも、同様の操作を行なってください。

For Japan Only

プレイヤー 1人

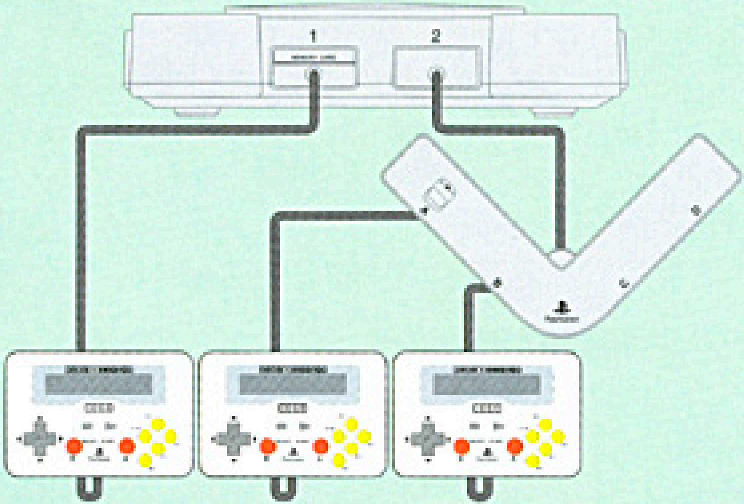
メモリーカード 1ブロック

マルチタップ対応 1~3 人

SLPM 86696

ゲームの準備

■３人で遊ぶ場合は、専用の「わいわい雀荘コントローラ」を図のようにマルチタップ[SCPH-1070]（別売）を使って接続してください。「わいわい雀荘コントローラ」は、人数分必要になります。
コントローラを複数接続した状態で「フリー対局モード」「トーナメントモード」を遊ぶ場合は、"プレイステーション"本体のコントローラ端子１に接続しているコントローラのみご使用になれます。

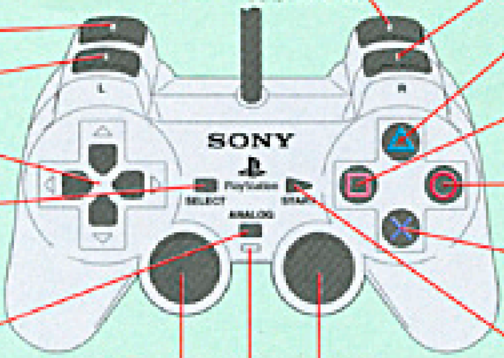


■マルチタップの使い方
マルチタップ[SCPH-1070]（別売）を"プレイステーション"本体のコントローラ端子２に接続し、上の図のようにします。

※マルチタップ使用時のご注意：マルチタップにコントローラを接続する場合、必ずマルチタップ側のコントローラ端子2-Aにコントローラを接続してから、残りのコントローラをコントローラ端子2-Bの端子につないでください。
※"プレイステーション２"で遊ぶ場合は"プレイステーション"専用マルチタップをご用意ください。
"プレイステーション２"専用マルチタップでは動作しません。
※マルチタップは類似品やコピー品をご使用になると正常に動作しません。
※本ソフトの最大プレイ人数は３人です。

コントローラの使い方

■アナログコントローラ



L2ボタン
使用しません。

L1ボタン
使用しません。

方向キー
カーソルの移動、画面スクロール。

SELECTボタン
プレイヤーが上がった時に顔ウィンドウの表示切替えに使用します。

ANALOGモードスイッチ
使用しません。

※コントローラでも操作方法は同じです。

左スティック
使用しません。

LED

右スティック
使用しません。

R2ボタン
使用しません。

R1ボタン
使用しません。

△ボタン
使用しません。

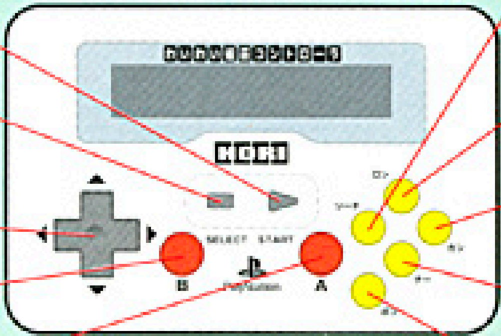
□ボタン
使用しません。

○ボタン
捨て牌、各種決定、次画面への移動。

×ボタン
キャンセル、リーチメニューなどの呼び出し。

STARTボタン
ルール確認、得点状況などのメニュー表示。

■わいわい雀荘コントローラ



STARTボタン
ルール確認、得点状況などのメニュー表示。

SELECTボタン
プレイヤーが上がった時に顔ウィンドウの表示切替えに使用します。

方向キー
カーソルの移動、画面スクロール。

Bボタン
キャンセル。

Aボタン
捨て牌、各種決定、次画面への移動。

リーチボタン
リーチするときに使用します。
みんなで打つモード時は催促ボタンにもなります。

ロンボタン
ロンするときに使用します。

カンボタン
カンするときに使用します。

ガリボタン
ガリ抜きに使用します。
※本ソフトではチーは使用しません。

ポンボタン
ポンするときに使用します。

メニュー画面



■ゲームがスタートすると、
　このようなメニュー画面になります。

■1人で打つ
「フリー対局モード」「トーナメントモード」を選択し、コンピュータ2人を相手に対戦します。

■みんなで打つ
1人～3人のプレイヤーで打ちます。人数分の「わいわい雀荘コントローラ」が必要です。

■プレイヤーの登録
プレイヤーのデータをメモリーカードに登録します。あらかじめ空きブロックのあるメモリーカードをメモリーカード差込口1に差しておいてください。

※"プレイステーション 2"で遊ぶ場合は、"プレイステーション"用メモリーカードをご使用ください。

■成績表を見る
登録したプレイヤーの個人成績表や対局相手の成績を見ることができます。

■ルール設定
ルールの設定ができます。

■オプション
各種機能の設定を行います。

● BGM	BGMのON／OFFを切替えます。
● 雀卓の色	卓の色を選択します。
● パイの色	牌の色を選択します。
● 背景パターン	背景のパターンを選択します。
● サウンド	BGMのステレオ／モノラルを切替えます。
● 効果音	効果音のON／OFFを切替えます。
● ヴォイス	ヴォイスのON／OFFを切替えます。
● リーチ後捨牌	リーチ後捨牌の自動／手動を切替えます。

■セーブ
メモリーカードにデータをセーブします。

※各種設定やプレイデータのセーブを行います。本ゲームを終了し、"プレイステーション"本体の電源を切る際には必ず本モードでセーブを行ってください。セーブしない場合は、現在までの各種設定やプレイデータが失われます。

■ロード
メモリーカードのデータをロードします。

※メモリーカード差込口1のメモリーカードに、本ゲームのデータがある場合は、タイトルからメニュー画面に移動するときに、自動的にロードされます。別のメモリーカードのデータを読み込む場合に使用します。

「１人で打つ」を選択して

フリー対局モード

■対局相手やルール設定を自由に設定して遊べるモードです。

■プレイヤーデータの選択



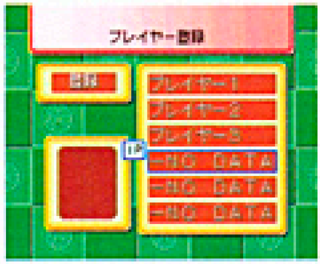
使用するプレイヤーデータを選びます。

あらかじめ作成してあるデータで遊ぶときは、一覧から使用するデータを選びます。

データを作成しないで遊ぶときは、「ゲスト」を選びます。

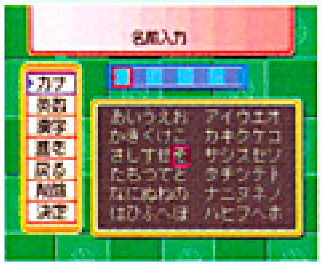
新しくデータを作る場合には、「新規登録」を選びます。

■新規登録のやりかた



「登録」を選択したあとに場所を選択します。名前を入力し、キャラクターを選択します。

削除する場合は、プレイヤー登録画面で行えます。
プレイヤーの登録は、最大６人までです。



キャラクター紹介



涼風りょうこ
強さ：☆☆
まじめに打っているのだが、なぜか裏目にでてしまう悲しい人。

■対戦相手の選択



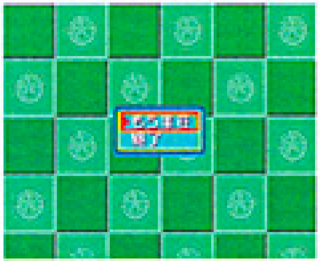
対戦する２人のコンピュータキャラクターを方向キーと○ボタン（Aボタン）で選択します。
キャラクターの強さは、☆印の数が多いほど強くなります。
同じキャラクターは選択できません。

■ルール設定



ゲーム中のルールを設定します。まず、「東天紅ルール」「ツモ減りルール」のいずれかを選択してください。
ルール確認メニューにて、方向キーの上下で変更したいルール項目にカーソルを合わせ左右で「あり／なし」などを選択できます。
設定が決まりましたら○ボタン（Aボタン）でゲームがスタートします。
ルールについては11ページ12ページをご覧ください。

■対局終了



ゲームが終了すると、右の画面のようなメニューになります。続けて遊ぶ場合は、「もう半荘」を選択してください。
プレイデータを保存する場合は、メニュー画面の「セーブ」を選択し、プレイデータを保存してください。保存しなかった場合は、現在までの各種設定やプレイデータが失われます。

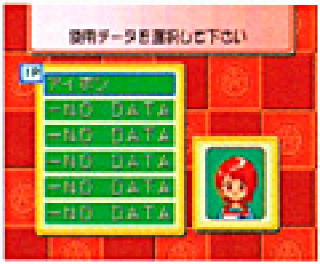
「1人で打つ」を選択して

トーナメントモード

■個性豊かな4つのトーナメントで優勝を目指すモードです。

■プレイヤーデータの選択

あらかじめ作成してあるデータから使用するプレイヤーデータを選択します。



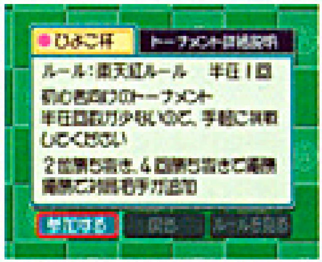
■トーナメントの選択

「ひよこ杯」「ドラドラ杯」「東天紅杯」「わいわい杯」の中から方向キーと○ボタン（Aボタン）で選択します。



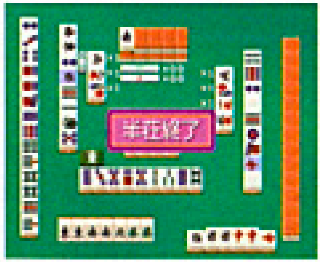
■トーナメントの詳細説明

各トーナメントの説明が表示されます。
「ルールを見る」を選択するとルールを確認することができます。
「参加する」を選択するとゲームスタートです。



■半荘終了

各トーナメントの条件をクリアすると次に進めます。
プレイデータを保存する場合は、メニュー画面の「セーブ」を選択し、プレイデータを保存してください。保存しなかった場合は、現在までの各種設定やプレイデータが失われます。



■結果発表

トーナメントで優勝すると、トーナメント選択部分の表示にコンプリートマークが表示されます。





キャラクター紹介



二階堂ゆうじ
強さ：☆☆☆
早上がりを目指した鳴きの仕掛けが多いが、意外とすぐ降りてくる。

キャラクター紹介



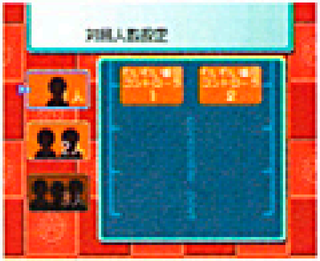
郷田けいすけ
強さ：☆
細かいことは一切考えず、棒テン即リーチで何でも捨ててくる。

みんなで打つ

■「わいわい雀荘コントローラ」を使い、多人数で遊ぶモードです。人数分の「わいわい雀荘コントローラ」とマルチタップが必要です（各別売）。あらかじめ「わいわい雀荘コントローラ」を人数分差してから電源を入れます。

■人数の選択

ゲームの参加人数を選び、○ボタン（Aボタン）で決定します。選べる人数は現在「わいわい雀荘コントローラ」が差してある人数まで（最大3人）です。



次に、それぞれのプレイヤーが使用する「わいわい雀荘コントローラ」を選択します。「わいわい雀荘コントローラ」のSTARTボタンを押してください。

■プレイヤーデータの選択

「1人で打つ」と同様に、各プレイヤーがそれぞれプレイヤーデータを選択します。



■対戦相手の選択

2人以下で対戦する場合、残りのコンピュータキャラクターを選択します。



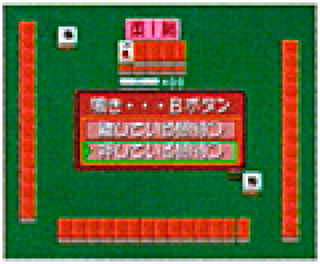
■ルール設定

ゲーム中のルールを設定します。まず、「東天紅ルール」「ツモ減りルール」のいずれかを選択してください。
ルール確認メニューにて、方向キーの上下で変更したいルール項目にカーソルを合わせ左右で「あり／なし」などを選択できます。
設定が決まりましたら◯ボタン（Aボタン）でゲームがスタートします。
ルールについては11ページ12ページをご覧ください。



■鳴きの設定

「みんなで打つ」モードでのポン・ガリ・カン・ロンの鳴き操作は、ゲーム中にSTARTボタンを押して、「鳴きの設定」で以下の2通りの設定ができます。



1.離している間待つ

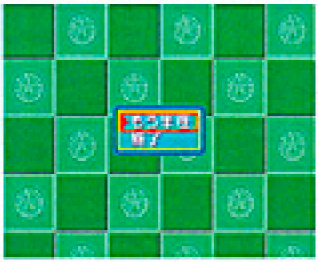
Bボタンを離しているときに鳴き牌が場に出ると、自動的に止まります。鳴く場合はポン・チー（ガリ）・カン・ロンボタンをそのまま押して下さい。キャンセルする場合はBボタンを押してください。
※注意：Bボタンを押し続けると鳴き牌が場に出ても自動的にキャンセルされます。

2.押している間待つ（初期設定）

プレイヤーが鳴きたい時にBボタンを押し続け、鳴き牌が出てくれば自動的に止まります。鳴く場合はBボタンを押したままポン・チー（ガリ）・カン・ロンボタンを押して下さい。キャンセルする場合はBボタンを離して下さい。

■対局終了

ゲームが終了すると、右の画面のようなメニューになります。続けて遊ぶ場合は、「もう半荘」を選択してください。
プレイデータを保存する場合は、メニュー画面の「セーブ」を選択し、プレイデータを保存してください。保存しなかった場合は、現在までの各種設定やプレイデータが失われます。



ルール説明

■設定できるルールは以下のようになっています。

項目	設定内容	説明
北	あり／なし	各牌ごと（一萬と九萬はセット）に抜きドラにするかどうかの設定をします。（五萬や花牌が入るときは、牌を使用する枚数も4枚ずつ増えます）五萬や花牌の設定がなしの場合は、牌そのものが使用されません。
一萬／九萬	あり／なし	
五萬	あり／なし	
花牌	あり／なし	
ガリの捨て牌	できない／できる	ガリに設定されている牌を捨てることができるかどうかを設定します。
縛り	1翻縛り/2翻縛り	上がるのに最低限必要な役の翻数を設定します。（どちらでも、5本場以上になっても変化なし）
常設ドラ	あり／なし	五筒、五索を常時ドラにするかどうかを設定します。（五萬があるときは五萬も）
ガリの搶槓	あり／なし	ガリを抜いたときに、その牌でロンができるかどうかを設定します。
ウラドラ	あり／なし	裏ドラのあり／なしを設定します。
カンドラ	あり／なし	槓ドラのあり／なしを設定します。
カンウラ	あり／なし	槓裏ドラのあり／なしを設定します。（裏ドラ、槓ドラを「あり」にしたときのみ）
ドラ枚数	1枚／2枚	開局時のドラ表示牌をめくる枚数を設定します。
赤牌　五筒	0枚／1枚／2枚	五筒、五索、五萬のうち、それぞれ何枚赤牌にするかを設定します。（五萬はガリに設定されている場合のみ）
赤牌　五索	0枚／1枚／2枚	
赤牌　五萬	0枚／1枚／2枚	
喰い断	あり／なし	喰い断は副露形を認めるか、門前形のみかを設定します。
リーチ一発	あり／なし	一発（リーチをかけ、鳴きのない一巡以内の上がり）を1翻として認めるかどうかを設定します。
一発失効	捨前／捨後	一発の役が無効になるタイミングを、リーチ後1巡以内に鳴いた場合に、捨て牌をする前か後にするかを設定します。
後付け	あり／なし	後付けありか、完付けとするかを設定します。完付けの場合は、1翻以上の役が確定しない状態では上がれません。
ツモ平和	あり／なし	平和とツモの役が複合したときに、ありの場合は2翻20符に、なしの場合は1翻30符になります。
三連刻・四連刻	あり／なし	三連刻を二翻役に、四連刻を役満に、それぞれ役として認めるかどうかを設定します。
大車輪	あり／なし	大車輪（ピンズの1～7、2～8、3～9の七対子）を役満として認めるかどうかを設定します。
十三不塔	あり／なし	十三不塔を役満として認めるかどうかを設定します。
八連荘	あり／なし	八連荘（親が8回以上連続してあがった場合）を役満として認めるかどうかを設定します。
七対子	25符／30符	七対子の上がり符を25符にするか30符にするかを設定します。（東天紅ルールでは、関係ありません）
門前混一	2翻／3翻	メンゼンで上がった混一色の翻数を設定します。

キャラクター紹介



高野あけみ

強さ：☆☆

容姿に似合わず（？）意外ときっちり打ってくる。

キャラクター紹介



西条きみこ

強さ：☆☆☆☆

よく鳴くが、大物手が好きで、一色手に仕上げるのが得意。

二盃口	2翻／3翻	二盃口の役を2翻にするか3翻にするかを設定します。
途中流局	あり／なし	荒牌以外の流局のあり、なしを設定します。（ありの場合でも、四風子連打、4人リーチ、三家和、はありません）
ノーテン罰符	あり／なし	流局時、東天紅ルールでは場に10点、ツモ減りルールでは場に3000点のノーテン罰符をつけるかどうかを設定します。
カラテン	あり／なし	形式聴牌（待ち牌が場にすべて出ている場合の聴牌）を聴牌とみなすかどうかを設定します。
流し満貫	あり／なし	流し満貫（幺九牌のみを捨て続け一枚も鳴かれず流局した場合）を役として認めるかどうかを設定します。（東天紅ルールでは、ありの場合は役満固定です）
ダブル役満	あり／なし	役満の重複を認めるかどうかを設定します。なしに設定すると、すべての役満は四倍満までとなります。
大役満	あり／なし	大四喜、四暗刻単騎、国士無双13門聴、純正九連宝燈をダブル役満と認めるかどうかを設定します。ダブル役満がありの場合のみ、ありに設定できます。
人和	満貫／役満	人和を満貫、役満にするかを設定します。
ロン設定	頭ハネ／ダブロン	頭ハネ：完全頭ハネ。　ダブロン：ダブロンを認めます。
ワレメ	あり／なし	割れ目（配牌決定のサイコロ目で開門に当たった人）の点数を2倍にするかどうかを設定します。
ウマ	なし／5-10／1-2／1-3	順位によって以下の得点を与えます。
	東天紅ルール	なし　得点はありません。
		5−10　1位+15　2位−5　3位−10
		1−2　1位+30　2位−10　3位−20
		1−3　1位+40　2位−10　3位−30
	ツモ減りルール	なし　得点はありません。
		5−10　1位+15000　2位−5000　3位−10000
		1−2　1位+30000　2位−10000　3位−20000
		1−3　1位+40000　2位−10000　3位−30000
ドボン	あり／なし	ドボン（一局終了時、誰かの点数が0点未満なら半荘終了）を有効にするかどうかを設定します。「あり」に設定すると、1000点未満（東天紅では0点）でのリーチはできません。
焼き鳥	あり／なし	焼き鳥（ゲーム終了まで、一度も上がりのなかったプレイヤーが各家に8000点支払うルール。東天紅ルールでは、0点）のあり／なしを設定します。
原点	25000〜50000	最初の持ち点を設定します。東天紅では70〜150。
基準点	30000〜50000	何点返しかを設定します。　東天紅では100〜200。
場の進行	東南西戦／東南戦／東風戦／上がり親	1ゲームを東→南→西回しにするか、あがった者が親となって上がりの回数で終了するかを設定します。
一局の単位	1〜99	場の進行が上がり親の場合、何回の上がりが出た時点でゲームを終了するかを設定します。
西場ノーテン	連荘／輪荘	連荘：西場で親がノーテンの場合でも連荘します。　輪荘：西場で親がノーテンの場合には親が流れます。（「場の進行」が「上がり親」の場合は、関係ありません）
返り東入	あり／なし	半荘終了時に全員基準点未満のとき、東入するかどうかを設定します。（「場の進行」が「上がり親」ルールの場合は、関係ありません）
上がりやめ	あり／なし	オーラスの親が上がったときに、トップだと半荘を終了することができるかどうかを設定します。（「場の進行」が「上がり親」ルールの場合は、関係ありません）
オーラスノーテン	連荘／輪荘	オーラスの親がノーテンの時、半荘が終わるかどうかを設定します。（「場の進行」が「上がり親」ルールの場合は、関係ありません）
カラス	あり／なし	ガリが1枚もない上がりが、点数になるかどうかを設定します。
セット	あり／なし	ガリを同種4枚集めた上がりが、点数になるかどうかを設定します。
場ゾロ	あり／なし	場ゾロの2翻をつけるかどうかを設定します。
数え役満	あり／なし	13翻以上を数え役満として認めるかどうかを設定します。「なし」に設定すると、通常役の11翻以上は三倍満止まりとなります。（場ゾロなしの場合は、さらに2翻必要になります）
満貫切り上げ	あり／なし	子の7,700、親の11,600を満貫に切り上げるかどうかを設定します。

三人打ちの特別ルール

■3人打ち麻雀ならではのルールと用語について説明します。

東天紅ルール
翻数と符による点数計算ではなく、上がった役の翻数のみの計算で点数がもらえるルールです。

ツモ減りルール
4人麻雀と同じ点数計算をします。ツモ上がりの時に4人麻雀よりも1人分の収入が減ります。

使用する牌
1萬、9萬、筒子、索子、字牌を使用し、2－8萬は使用しません。
※設定により、5萬や花牌（春夏秋冬）を使用する場合があります。

ガリ
3人打ち麻雀では「ガリ」という、抜きドラとして使用される牌があります。
手牌の中に「北」（ガリに設定された牌）がある場合は、右端にさらしてリンシャン牌のある場所から抜いた枚数だけ牌を補充することができ、さらした枚数だけ「ドラ」があるものとみなされます。
※上記の操作をして上がっても、嶺上開花はつきません。
※「北」、「1萬」と「9萬」、「5萬」、「花牌」のそれぞれを「ガリ」に設定するかどうか選択できます。
※「1萬」と「9萬」はセットでしか設定できません。また、「5萬」と「花牌」は「ガリ」に設定しない限り、使用牌に含まれません。

手牌について
上がり形は、ガリを除く牌で構成しなければなりません。
ただし、「国士無双」、「四喜和」、「字一色七対子」、「清老頭」ではガリを手の内で使用できます。
※「5萬」、「花牌」についてはガリ以外には使用できません。
※「1萬」と「9萬」がガリに設定されている場合は三色同刻がありません。

チーについて
三人打ち麻雀では「チー」はできません。（そのためコントローラの「チーボタン」は「ガリボタン」になります。）

上がり親ルール
「場の進行」の設定で「上がり親」にした場合、上がったプレイヤーが次の局の親となり、常時東場となります。そして、あらかじめ決められた回数の上がりをもってゲーム終了となります。また、このルールが採用されない場合は、四人麻雀と同じように東風戦、東南戦または三人打ち麻雀ならではの東南西戦のどれかとなります。なお、西入ルールがあっても北場にはならず、西場の次は東場となります。

点数について（東天紅ルール）
点数の最小単位は1点です。役やドラが増えても点数は倍にならず、翻の数だけ1点2点…と加算されます。
ツモで上がると「親」、「子」に関わらず残りの2人から同じ点数が支払われるので、ツモ上がりがロン上がりのちょうど倍の収入になります。
ロン上がりなら放銃者1人から、ツモ上がりなら残りの2人から同じ点数をもらいます。
［点数計算の詳細］
　1翻=1点。門前と親=各1点。場ゾロ=常に2点加算。本場1本=1点。暗槓=2点。明槓=1点。
　役満=50点（ただし、本場についてのみ、本場分さらに加算）
［特殊役］
　流し満貫（50点）　　　　：上がり役。
　カラス（門前20点、副露10点）：ガリを1枚も使わず上がる。縛り対象外。この役だけでは上がれません。
　セット（4点）　　　　　：いずれかの種類のガリを4枚集める。縛り対象外。この役だけでは上がれません。2種、3種とセットで揃えることも可能です。
［その他］
　ダブロンありの場合は、連荘判定、供託符等については上家取り。
　リーチ料は1点。
　ノーテン罰符は場に10点（1人につき5点）。形式聴牌あり。
　その他、詳細に関しては四人麻雀のルールと同じになります。

点数について（ツモ減りルール）
点数計算は四人麻雀と大きく変わるところはありませんが、ツモ上がりの場合は点数が1人分減ります。
［その他］
　ノーテン罰符は場に3000点。形式聴牌を認める。
　ダブロンありの場合は連荘判定、供託符等については上家取り。
　その他、詳細に関しては四人麻雀のルールと同じになります。

使用上のご注意 •このディスクは"PlayStation"規格のソフトウェアです。NTSC J あるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"、"PlayStation"（PS one）および"PlayStation 2"にのみ対応しています。海外仕様のハードウェアでは使用できません。他の機種でお使いになると、機器などの故障の原因や耳や目などの身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。•ソフトウェアの「解説書」および、お使いになる機種の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい方法でご使用ください。•このディスクを"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトルなどが印刷されている面）が見えるようにのせてください。また、"PlayStation"および"PS one"本体にセットする場合は、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。•プレイ終了後"PlayStation"および"PS one"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープン（⏏）ボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。•直射日光があたるところや暖房器具の近くなど、高温のところに保管しないでください。湿気の多いところも避けてください。•ディスクは両面とも手を触れないように持ってください。•紙やテープをディスクに貼らないでください。•ディスクにペンなどで書きこみをしないでください。•指紋やほこりによるディスクの汚れは映像の乱れや音質低下の原因になります。いつもきれいにしておきましょう。•ふだんのお手入れは、柔らかい布でディスクの中心部から外周部に向かって放射状に軽くふいてください。•ベンジンやレコードクリーナー、静電気防止剤などはディスクを傷めることがありますので、使わないでください。•ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤などで補修されたディスクは誤作動や本体の故障の原因となりますので絶対に使用しないでください。•プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。ケースに入れずに重ねたりななめに立てかけたりすると、そりや傷の原因になります。•このディスクの中心孔に、指など身体の一部を故意に挿入しないでください。抜けなくなったり、身体を傷つけることがあります。•このディスクを絶対に投げないでください。人体その他を傷つける恐れがあります。•ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。•お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損などに関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。•"PlayStation"、"PS one"および"PlayStation 2"本体を液晶方式以外のプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式テレビ）にはつながないでください。残像現象（画面の焼き付き）が起こることがあります。特に静止画を表示しているときは、残像現象が起こりやすくなります。•ソフトウェアによっては"メモリーカード"や"PocketStation"が必要な場合があります。詳細はソフトウェアの「解説書」などで確認してください。

健康上のご注意 •プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。•アナログコントローラ（DUALSHOCK）などの振動機能を使って長い時間連続してプレイをしないでください。目安として約30分ごとに休憩をとってください。•疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。•プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。•ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。•お使いになるハードウェアの「取扱説明書」「健康のためのご注意」をよく読んで正しくご使用ください。

HORI

HPS-115 (SLPM 86606)